



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Tidak dapat dipungkiri bahwa industri animasi di Indonesia berkembang dengan pesat. Sekarang animasi sudah digunakan dalam berbagai bidang untuk menyampaikan informasi dan hiburan. Seperti iklan, serial pendek, film layar lebar, blog, dll. Tetapi menurut Ketua Asosiasi Industri Animasi & Kreatif Indonesia (AINAKI), Daryl Wilson tenaga kerja di dalam industri ini masih sangat terbatas. Penulis pun melihat adanya peluang di dalam industri ini. Sehingga penulis pun memutuskan untuk menelusuri beberapa perusahaan yang bergerak di bidang animasi.

Ketika penulis menelusuri perusahaan-perusahaan tersebut, penulis menemukan PT Kumata Indonesia. Perusahaan ini sudah berdiri sejak 2006 dan telah memiliki berbagai karya yang menarik perhatian penulis. Karya-karya tersebut pun telah berkontribusi banyak bagi pertumbuhan industri animasi di Indonesia. Melalui pengalaman dan pencapaian PT Kumata tersebut penulis pun memutuskan untuk menelusuri lebih lanjut mengenai industri animasi melalui PT Kumata.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan kerja magang di PT Kumata Indonesia agar dapat mengalami secara langsung lapangan kerja animasi. Penulis bertujuan untuk memahami bagaimana berjalannya sebuah perusahaan animasi terutama di bidang produksi. Tidak hanya itu penulis pun bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara penerapan materi yang didapat selama perkuliahan di dalam lapangan kerja. Dengan adanya kerja magang ini penulis pun berharap untuk mendapatkan pengalaman baru yang tidak dapat diperoleh selama masa perkuliahan.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Periode magang penulis yaitu selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 24 Februari 2020 sampai dengan 24 Mei 2020. Waktu bekerja penulis yaitu 5 hari selama seminggu dimulai dari hari Senin sampai dengan Jumat. Waktu kerja sehari yaitu 8 jam dari pukul 08:00 sampai dengan pukul 17:00 dengan waktu istirahat selama 1 jam pada hari senin sampai kamis. Serta 7 jam pada hari jumat dikarenakan adanya penambahan waktu istirahat menjadi 2 jam.

Berikut prosedur yang dilakukan penulis dari sebelum hingga akhir kegiatan magang:

1. Melakukan riset pada beberapa studio-studio animasi dan ilustrasi yang sedang membuka lowongan magang.
2. Mengajukan perusahaan-perusahaan melalui formulir pengajuan kerja magang (KM1) kepada Koordinator Magang, Pembimbing Akademik, dan Ketua Program Studi untuk di tandatangan
3. KM1 pun diserahkan pada Admin FSD dan penulis pun diberikan surat pengantar magang (KM2)
4. Membuat CV dan Portofolio serta menyerahkan pada perusahaan dan studio yang tertulis di KM1
5. Penulis mendapat surat penerimaan magang dari PT Kumata Indonesia melalui E-mail
6. Penulis menyerahkan surat penerimaan kepada Admin FSD
7. Penulis mengambil Kartu Kerja Magang (KM3), Kehadiran Kerja Magang (KM4), Laporan Realisasi Magang (KM5), Penulisan Kerja Magang (KM6), serta Verifikasi Laporan Magang (KM7) dari BAAK
8. Penulis pun melaksanakan kegiatan magang di PT Kumata Indonesia selama periode yang telah ditentukan (24 Februari 2020 - 24 Mei 2020)
9. Setelah menyelesaikan periode magang penulis pun mendapatkan surat pernyataan magang dari perusahaan lalu meminta tanda tangan untuk berkas-berkas (KM1-KM7) pada pembimbing lapangan